三國志Ⅲ
国乱れる時、再び英雄が決起する

●光栄／11月8日発売予定／14,800円／SLG／12M＋B・B

完成度ゲージ 90% 8人まで同時プレイ可能

パソコン版でかなり好評だったあの「三國志Ⅲ」が発売されるぞ。

これは光栄作品でもとくに人気の高い「三國志」シリーズの最新作だけに、メガドラへの移植を待ち望んでいたユーザーも多かったことだろう。12メガの大容量のメガドラ版は、ファンの熱い期待を決して裏切らないデキだぞ！

さてご存知の通りこのシリーズは、2～3世紀の中国が舞台。プレイヤーは数あるなかから1つの国を選択し、その君主となって中国の統一を目指すというものだ。

このゲームの大きな特徴はやはり武将だ。基本的に登場するのは歴史に名のとおっている約500人だが、なんと「Ⅲ」では君主や武将をプレイヤーが新たに作成して使用できるようになったのだ！

本来なら実在の武将を選んでプレイするのが正統的かもしれないけど、この機能で自分だけの武将を創造して、強大な勢力を握るまで育成するというRPG的な楽しみを味わうのも一興だろう。

基本システムはこれまでの光栄SLGとほぼ同じ感じで、内政、外交などが重要視される作りだ。優秀な人材を確保し、配下の武将を将軍や軍師などの身分に振り分けたり、ときには文官や武官だけの専門コマンドで細かい部分まで気を配らなければならない。

戦闘シーンは時間帯や天候の概念も大きく影響するようになっていて、これまでのものより現実感が一層増しているぞ。

シナリオは全部で6本用意されていて、最大8人までの同時（交互に操作）プレイが可能だ。それから、歴史事実にこだわるマニアは史実モードを、自分なりの歴史を作り上げてみたい人にはランダム設定の仮想モードをシナリオ決定後に選択できるのだ。

と、まあこんなふうに「Ⅲ」では基本をおさえながらも、うれしい要素が豊富にプラスされているので、原作ファンにとって、「三國志」を扱ったゲームはこれが名実ともに最高峰といえるだろう（例によって高価だけど……）。

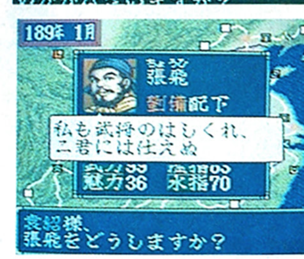


この広い中国にあっては、劉備の勢力でさえ小さなものにすぎない。



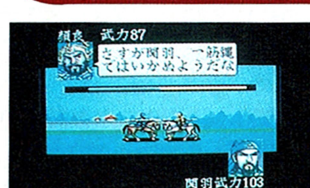
使用する武将は、収録されているものだけでなく、自分で創造することも可能。



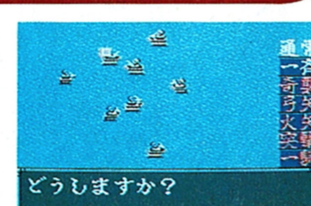


優秀な人材の登用が勝利の決め手。しかし有能な者ほど簡単には来てくれないのだ。でも、頑固に拒まれるとますます欲しくなる。

戦での確実な勝利こそ覇者への道！



案の定、かなりの強さを誇る関羽！　彼の力はぜひとも手にいれたいものだが……。



水上では陸上のような地形効果はない。

『BEEP! メガドライブ』1992年10月号掲載

三國志III〈MEGA-CD版〉

データ集もついて再出陣！

光栄／3月発売予定／14,800円／SLG／CD-ROM

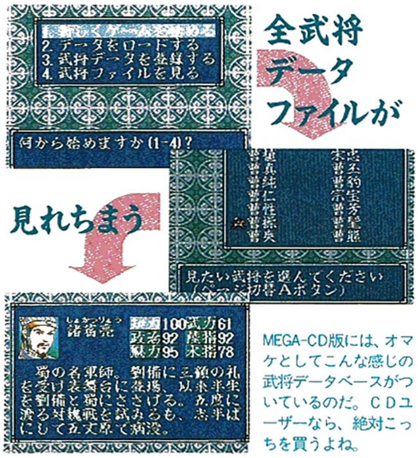
完成度ゲージ 70%　8人まで対戦可能

好評の「三國志III」がなんとMEGA-CDにも登場してしまうのだ。CDならではの嬉しいオマケもいっぱいで、困っちゃうぞ。

光栄がついにMEGA-CDにも参入！

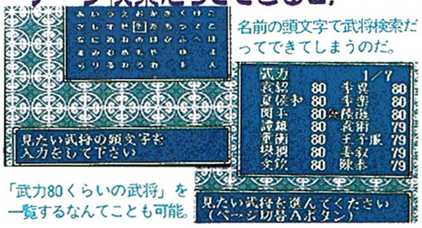
メガドラ参入から、はや1年以上になる光栄だが、なんとこのたびMEGA-CDへのソフト供給も決定したのだ！　とりあえず参入第1弾ソフトは、メガドラで発売されたばかりの「三國志III」となるのだが、今後はMEGA-CDとカートリッジの両方でのリリースをしていくそうだ。さて、このMEGA-CD版の特徴だけど、基本的なゲーム部分は現在発売中のカートリッジ版とまったく同じ。だが、オマケとして董卓以前の時代が舞台となるシナリオが1本ついており、アニメデモ、武将データベース、音楽集の完全収録など嬉しい機能も満載なのだ。価格だって据置きだぞ。

全武将データファイルが見れちまう



MEGA-CD版には、オマケとしてこんな感じの武将データベースがついているのだ。CDユーザーなら、絶対こっちを買うよね。

データ検索だってできるぜ！



名前の頭文字で武将検索だってできてしまうのだ。

「武力80くらいの武将」を一覧するなんてことも可能。

これがMEGA-CD版の4大特徴だ

- ●ゲーム中に登場する全武将のプロフィールをデータベースとして収録！
- ●オープニングやイベントシーンで、フルアニメによるデモが入る！
- ●レコード店などで単体売りしているオーケストラバージョンの音楽CDを完全収録！
- ●オリジナルシナリオも1本追加されてる！

三國志III〈MEGA-CD版〉

3つの豪華特典つきなのだ

光栄／4月23日発売予定／14,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　8人まで対戦可能

あの光栄が、最新人気作「三國志III」をひっさげてついにMEGA-CDにも参入。オマケがたくさんついて価格も据置だぞ。

三国志SLGの決定版として好評の光栄「三國志III」が、今度はMEGA-CD版となって帰ってきたぞ。ゲームの基本的な内容は、先に出ているカートリッジ版とほぼ同じだが、やはりCDソフトだけあって、ファンを喜ばす特典がたくさんついているぞ。

追加シナリオやアニメーション、武将のデータファイルや、オーケストラ版音楽集の完全収録など、すべて1本で堪能できるのだ。とくに武将データファイルは、武将の名前の頭文字や、見たいパラメータの範囲を入力するだけで一発検索できるスグレものだぞ。

特典その1　武将ファイルがついた



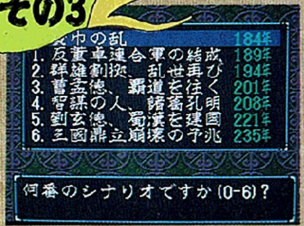
これが新たにつけられた武将データファイル。手軽に検索もできちゃうぞ。

特典その2　音楽CDだって聴ける



なんと市販されているオーケストラバージョンの音楽CDもゲーム中に聴けるのだ。ファンには嬉しいよね。

特典その3　これが新たに追加された「黄巾の乱」のシナリオだ



CD版用に新たに追加された「黄巾の乱」のシナリオ。他の6つのシナリオはカセット版と基本的に同じ。



プレイヤーも国も、ご覧のとおり三国時代の前の設定になってるぞ。早く中国を統一するのだ。

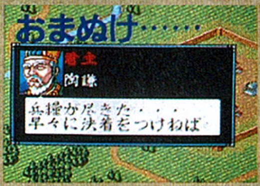
豪華アニメビジュアルつき





CD版の特徴として、要所要所でアニメビジュアルつきの解説が入っているのだ。あまり歴史に詳しくなくても、当時の状況をちゃんと説明してくれるから安心。

おまぬけ……



早速「黄巾の乱」のシナリオに挑戦。基本的なやり方はカートリッジ版とまったく同じだから、無謀なことは慎もう。これは、おまぬけな例だ。

MEGA-CD版の大きなウリの1つであるオリジナルシナリオは、戦乱の時代が始まるきっかけとなった黄巾の乱が舞台となっている。

西暦184年を舞台にしたこのシナリオは当然、初のお目見え。本編の三国時代をプレイする前にこのシナリオをプレイすれば、中国統一への気分が盛り上がることは間違いないぞ。ファンでなくても要チェックだよね。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 2,4 月号掲載

三國志III

光栄／11月8日発売／14,800円／SLG／12M+B・1

完成度ゲージ 100%　8人まで同時プレイ可能

三國志シリーズ第3作、いよいよ発売！

天下への野望を内に秘め、いま強者たちが立つ

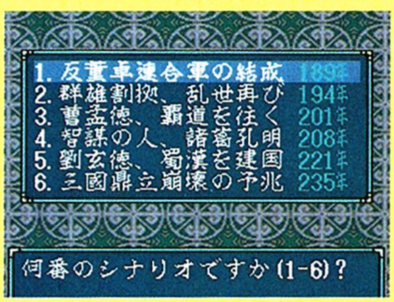


前号から引き続き、今回で2回目を迎える「三國志III」。今回は攻略編ということで、メインコマンドを中心に〝ちょっとお得な情報〟&〝初めてプレイする人への注意事項〟などをポイントごとに紹介しよう。プレイする時、この記事がキミの中国全土統一への足掛りとなれば、これ幸いである。ではまず、前号では載せられなかったシナリオから紹介しよう。



シナリオは 全部で6つ

シナリオ数は前作と変わりないが、選択できる君主の数はドーンと増えた（前作ではマイナーな君主は選べなかった）。しかも最後のシナリオでは曹叡（曹操の孫）や劉禅（劉備の子）まで選択できるぞ。



	シナリオ	選択君主（新君主はどのシナリオでも）
1	反董卓連合軍の結成	公孫瓚 袁紹 劉備 韓馥 曹操 陶謙 董卓 孔融 喬瑁 孔伷 厳白虎 王朗 袁術 劉表 孫堅 劉焉 馬騰
2	群雄割拠、乱世再び	公孫 袁紹 孔融 劉繇 孫策 王朗 袁術 劉表 馬騰 曹操 呂布 張魯 李傕 劉備 劉璋 厳白虎
3	曹孟徳、覇道を往く	袁紹 劉備 馬騰 孫権 曹操 劉表 劉璋 張魯
4	智謀の人、諸葛孔明	劉備 馬騰 孫権 曹操 劉璋 金旋 趙範 張魯 劉度 韓玄
5	劉玄徳、蜀漢を建国	劉備 曹丕 孫権 孟獲
6	三國鼎立崩壊の予兆	劉禅 曹叡 孫権

『BEEP! メガドライブ』1992年5月号掲載

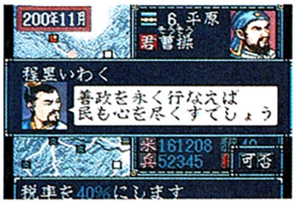
STEP 1

まずは資本となる領土の内政に努めよ



従来の土地や治水に加え、新たに耕作（開発評価を耕作）、商業（住民に商業投資）の２つが増えた。

いきなり他国とドンパチもいいが、やはり最初は領国内の内政から始めたい。開発コマンドには土地、耕作、治水、商業の４つがあるが、３月に洪水が発生するおそれがあるので、まずは治水を。その次に土地または耕作、そして秋の収穫がすぎたら、商業に従事する……というのが基本形であろう。だがあえていうならば土地と商業をお勧めする。なぜなら、洪水などの災害はランダムで発生するし、耕作は秋の収穫時が終わると数値が下がるからだ。ならば純粋に、米・金の増加に努めたほうがお得というものだろう。



その他、民忠誠度と税率も収穫や徴収量に影響する。民忠誠度は最低でも80くらいに上げ、税率は40%くらいにおさえたほうが無難。

STEP 2

密偵を放ち、敵国の情報を手に入れろ

この「三國志III」では、密偵コマンドを使わないかぎり他国の情報を得ることができない。よって武力もそこそこ、知力や政治力もそこそこ……などという凡才（あるいはそれ以下の）武将たちは、さっさと密偵として他国（とくに隣国）へ派遣してしまうのがいい。得られる情報は、潜伏期間やその武将の政治能力によって違うが、なるべく４～６カ月単位をお勧めする。



多数の武将を派遣する場合は、期間を一定にしてまとめて派遣しよう。そうでないと誰をどこの領地に派遣しているかわからなくなるぞ。

また隣国へ密偵を派遣していないと、現役武将登用（隣国の武将しかできない）や計略などのコマンドが使えないので注意しよう。



政治能力が高い武将でも、１カ月ではあまり情報を得ることができない。よって君主、将軍や軍師には不向き。

STEP 3

天下に人を求め、陣営を強化させるべし



政治力の高い武将ほど発見率は高いが、魅力や運（内部データ）も多少関係あり。なお仮想モードでの在野武将は、土地に関係なく現れる場合もある（年代は決まっているが）。

天下を争う者は必ずまず人を争う、といわれているとおり、将は陣営を強化するためには欠かせないもの。よって在野武将の捜索はなるべく毎月行なおう。登場する武将は年代ごとに決まっているので限りはあるが、運がよければアイテムを発見する場合もあるぞ。

またこの「三國志III」では、現役武将の登用は、〝密偵を派遣している隣国の武将のみ〟と限定されている。一見イヤなシステムだが、逆に良い武将を手に入れた場合（たとえば戦争で）、他領と隣接していない自領へ移動させれば、忠誠度が低くても他の君主に引き抜かれる心配がない。しかも魅力の高い太守を置けば、ラクに忠誠度があげられるぞ。



登用は白い▶が現れている隣接国のみ（つまり密偵を送っている国）。なお、戦争などでその国の君主が変わった直後は引き抜くことができない。

STEP 4

その他、やることはいくらでもあるのだ！

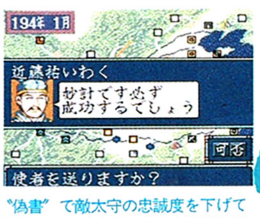
上の３つのコマンドに比べ、それほど頻繁に使わないのが外交・計略・商人コマンドだ。これらのコマンドは必要に応じて使おう。

まず外交コマンドでは、強国と隣接している場合に同盟を結ぶ、他国と共同戦線を張る、逃げ場がない弱国には降伏勧告する、などといったのが基本的な使い方となる。それ以外のコマンドはさして必要ないであろう。



商人コマンドを使う時には、相場や季節に注意を。また序盤のうちは、金もうけの一つの手段として使うこともお勧めする。

計略コマンドには埋伏、作敵、偽書、二虎、駆虎の５つがある（効果は前号記事を参照）が、使うか使わないかはプレイヤー個人の好みだ。まぁ、あえていうならば、偽書、作敵、駆虎をお勧めするが、これらのコマンドはすべて隣国のみにしか使えないのでご注意を。



〝偽書〟で敵太守の忠誠度を下げて登用してしまえば、領土と現役武将（中には在野に下る者も）がまるまる手に入る。これも計略の効果的な使い方の１つだ。

時世は戦国。兵の鍛錬(たんれん)はマメに行なおう

5 STEP



意外に忘れやすいのが兵の士気を上げる"準備"。士気が高ければ、兵糧が０になっても戦うことができるぞ。

兵の訓練や準備（兵の士気を高める）は、なにも戦争前とは限らない。チャンスがあればいつでも攻められ、いつ攻められても応戦できるよう、兵は普段(ふだん)から鍛(きた)えておこう。

なお南国地方には水上の戦場地があり、そこでの戦いは軍船を使う。よって南国地方を攻める場合は、軍船（南国地方の君主はあらかじめ持っている場合もある）を作っておくことをお忘れなく。

4つの部隊を使いこなせ

歩兵 一般部隊。機動力は士気・訓練値で変化する。		**騎馬隊** 軍馬に乗って移動する部隊。機動力に優れている。	
弩 弩で遠隔から攻撃できる部隊。攻撃力は訓練度に比例。		**強弩** 弩部隊よりも攻撃力に優れている。射程距離も長い。	

戦争では地の利を味方につけることも忘れずに

6 STEP

HEX戦は２Ｄから３Ｄに変わったが、戦略パターンは基本的に前作とほぼ同じ。とはいえ、今回新たに城壁（都市戦のみ）と時間の概念が加わったことを頭に入れておこう。

まず城壁。いままで城は１HEXで表示されていたが、今回は城壁と城門、そして城下町、最後に城と、基本的にこのような形（大都市では城の周りに城壁が二重三重になっている場合も！）となっている。侵入するには、城門を打ち破(やぶ)るか城壁を乗り越えるかのどちらか（敵が開けてくれる場合もあるが）である。

城門は、１回破ればそれ以後ずっと出入り自由となるが、城壁を乗り越える場合は移動力９が必要だ。しかも失敗する場合もあるうえ、騎馬隊では当然ムリ。ただし敵が入口付近を固めている場合、城壁を乗り越え背後から襲(おそ)うという戦法は非常に効果的である。

また敵の軍師が参戦している場合に気をつけたいのが、落し穴。この計略を防ぐ手段の１つとしては、まず兵の少ない部隊を先鋒隊(せんぽうたい)にし、そのあとにメイン部隊が続く方法がある。



落し穴が掘れる数は軍師の知力次第。なお城門近くに掘るのが一番効果的だ。しかし自分が掘った落し穴に落ちたらものすご〜くマヌケだよなぁ。



水上戦では一騎討ちや落し穴計略はできない。もちろん連環の計なんて特殊計略も現れない（当たり前か）。

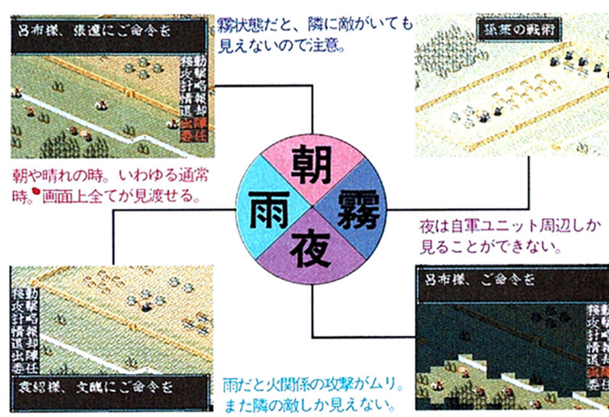


夜の一騎討ちシーン。ちゃんとかがり火をたいているグラフィックに変わってくれるのがニクイ。



駿馬に乗っていると、一騎討ちで敵が逃げた場合でも追いつくことができる。

時間や天候によってこれだけ違う



朝や晴れの時。いわゆる通常時。画面上全てが見渡せる。

霧状態だと、隣に敵がいても見えないので注意。

夜は自軍ユニット周辺しか見ることができない。

雨だと火関係の攻撃がムリ。また隣の敵しか見えない。



大幅なメイン画面の変更、武将関係のより細かな設定、当時の中国都市を再現しているかのようなHEX画面。そして人間臭(くさ)さがにじみ出たような会話の数々……。三國志ファンならずとも、プレイする価値ありのこの「三國志III」。発売は11月８日だぞ。要チェック！



覇権をその手に握るまで、彼らの戦いは続く……

メーカーさんからひとこと

今回は、光栄から刊行した三國志関連の小説をご紹介します。タイトルは『超・三國志―周瑜伝』。中国で刊行された「周瑜伝奇」を日本語訳したもので、呉の美形軍師・周瑜の活躍を正史に基づいて描いてます。きっと新しい感動が得られるはず！ ぜひ読んでね。